

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA FANTASI
DALAM BENTUK FILM ANIMASI UNTUK SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

(Tesis)

Oleh

NALAN MEILIA SISI



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA FANTASI DALAM BENTUK FILM ANIMASI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Oleh

Nalan Meilia Sisi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita fantasi dalam bentuk film animasi 3D, serta mengetahui kelayakan dan keefektifannya terhadap pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan Borg and Gall dengan enam tahap, yaitu analisis potensi masalah, pengumpulan data kebutuhan, pengembangan produk, setelah itu uji kelayakan, revisi produk dan terakhir uji efektivitas produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket di SMP Xaverius Way Halim Bandar Lampung.

Hasil dari penelitian ini yaitu film animasi 3D dengan judul Bunga Tidur sebagai media pembelajaran cerita fantasi. Proses pengembangan media pembelajaran teks cerita fantasi melalui tiga proses tahapan, pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Setelah proses tersebut selesai, film animasi akan diuji kelayakan serta uji efektivitasnya. Hasil yang diperoleh dari ahli materi film animasi "Bunga Tidur" yaitu 96,1 % dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh persentase 97,0 % dengan kategori sangat layak, dan dari praktisi memperoleh persentase 95,0 % dengan kategori sangat layak. Film animasi Bunga Tidur juga diuji efektivitasnya dan menunjukkan nilai rata-rata N-gain kelas VII- C sebesar 0,68 termasuk kategori sedang, rata-rata N-gain kelas VII-D sebesar 0,60 termasuk kategori sedang, sehingga produk ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : *media pembelajaran, cerita fantasi, film animasi 3d*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FANTASY STORY LEARNING MEDIA IN THE FORM OF ANIMATION MOVIE FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

This research aims to develop fantasy story media in the form of 3D animated films, and determine its feasibility and effectiveness for literature learning in junior high schools. The method used in this research is Borg and Gall development with six stages, namely analysis of potential problems, collection of needs data, product development, after that feasibility testing, product revision and finally product effectiveness testing. Data collection techniques using observation, interviews, and distributing questionnaires at Xaverius Way Halim Middle School, Bandar Lampung.

The result of this research is a 3D animated film with the title Bunga Tidur as a medium for learning fantasy stories. The process of developing fantasy story learning text media goes through three process stages, pre-production, production and post-production. After the process is complete, the animated film will be tested for suitability and effectiveness. The results obtained from material experts for the animated film "Bunga Tidur" were 96.1% in the very feasible category, media experts obtained a percentage of 97.0% in the very feasible category, and practitioners obtained a percentage of 95.0% in the very feasible category. The animated film Bunga Sleep was also tested for its effectiveness and showed an average value of N-gain for class VII-C of 0.68, including the medium category, the average N-gain for class VII-D was 0.60, including the medium category, so this product was declared effectively used in learning.

Keywords: *learning media, fantasy stories 3d animation movies*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA FANTASI
DALAM BENTUK FILM ANIMASI UNTUK SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

Oleh:

Nalan Meilia Sisi

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

**Program Pascasarjana Magister Administrasi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Fantasi dalam Bentuk Film Animasi untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama**

Nama Mahasiswa : **Nalan Meifia Sisi**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2123041002

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP19630713 199311 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia



Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002



Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 19620829 198803 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**

Sekretaris : **Dr. Edi Suyanto, M.Pd.**

Anggota : **1. Dr. Munaris, M.Pd.**
Penguji

2. Dr. Siti Samhati, M.Pd.



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **3 Oktober 2023**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Nalan Meilia Sisi
NPM : 2123043002
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Fantasi dalam Bentuk Film Animasi untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Karya tulis ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
2. Karya tulis ini tidak terdapat pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan hak yang tidak benar, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandarlampung, Juni 2023



Nalan Meilia Sisi
2123041002

RIWAYAT HIDUP



Nalan Meilia Sisi, lahir di Bandar Lampung pada 20 Mei 1998. Penulis menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung pada tahun 2020. Penelitian yang telah diselesaikan berjudul *‘Pandangan Dunia Pengarang terhadap Tokoh dalam Novel Sepotong Senja Untuk Pacarku: Trilogi Alina Karya Seno Gumira Ajidarma : Tinjauan Strukturalisme Genetik Lucien Goldmann dan Implikasi dalam Pembelajaran Sastra di SMA’*.

Penulis terdaftar kembali pada tahun 2021 sebagai mahasiswa program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail : nalanmsisi@gmail.com.

PERSEMBAHAN

*untuk Ayah Edy Effendi Pemuka
dan Bunda Erniyati Arsyad.*

MOTO

Sois belle à ta façon.

SANWACANA

Alhamdulillah *rabbi'l'amin*, puji syukur ke hadirat Allah *Subhanahu wataala* yang telah memberikan nikmat sehat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Fantasi dalam Bentuk Film Animasi untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”

Penulis telah banyak menerima dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pelbagai pihak selama masa pengerjaan tesis ini. Sebagai wujud rasa hormat, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada,

1. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku pembimbing I, yang telah membimbing, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini;
2. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku pembimbing II dan dosen pembimbing akademik, yang telah membimbing, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini;
3. Dr. Munaris, M.Pd., selaku penguji utama yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang bermanfaat bagi penuntasan tesis ini;
4. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku ketua program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
5. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku dosen validator ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran yang bermanfaat bagi penuntasan tesis ini;
6. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan masukan dan saran yang bermanfaat bagi penuntasan tesis ini;

7. Anastasia Yoanita, S.Pd., selaku praktisi yang telah memberikan masukan dan saran yang bermanfaat bagi penuntasan tesis ini;
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing selama perkuliahan dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis;
9. Teman semasa perkuliahan, MPBSI angkatan 2021.

Penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat untuk pembaca dan untuk penelitian selanjutnya yang tertarik pada film animasi.

Bandarlampung, Juni 2023
Penulis

Nalan Meilia Sisi

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
RIWAYAT HIDUP	
PERSEMBAHAN	
MOTO	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah ..	5
1.3 Tujuan Penelitian..	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.4 Film.....	10
2.5 Film Animasi.....	11
2.6 Proses Pembuatan Film Animasi 3 Dimensi.....	11
2.7 Cerita Fantasi.....	15
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Prosedur Penelitian.....	18
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.4 Instrumen Penelitian.....	20
3.5 Teknik Analisis Data.....	24

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	27
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	28
4.2.1 Analisis Potensi dan Mahasalah.....	28
4.2.2 Data Terkumpul.....	29
4.2.3 Proses Pengembangan Media Film Animasi Bunga Tidur..	30
4.2.3.1 Pra Produksi.....	30
a. Ide.	30
b. Sinopsis	31
c. <i>Storyline</i>	32
d. Naskah.	37
e. Desain Karakter.....	37
f. <i>Storyboard</i>	40
g. <i>Dubbing/ Voice Record</i>	41
4.2.3.2 Produksi.	41
a. <i>Modelling</i>	42
b. <i>Ringging</i>	42
c. Set Properti.....	43
d. Animasi	43
4.2.3.3 Pasca Produksi.	80
a. <i>Rendering</i>	81
b. <i>Compositting</i>	81
c. Editing.....	82
d. Publikasi.....	84
4.2.4 Uji kelayakan media film animasi <i>Bunga Tidur</i>	85
4.2.4.1 Validasi Ahli Materi.....	86
4.2.4.2 Validasi Ahli Media.	88
4.2.4.3 Validasi Praktisi.	91
4.2.5 Uji Coba Produk.....	93
4.2.5.1 Uji Coba Produk dengan Skala Terbatas.....	93
4.2.5.2 Uji Coba Produk dengan Skala Luas.....	94
4.2.6 Uji Efektivitas media film animasi <i>Bunga Tidur</i>	98
4.2.6.1 Hasil Uji Efektivitas di kelas VII C.	99
4.2.6.2 Hasil Uji Efektivitas kelas VII D.	101

V. SIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Penelitian Ahli Materi.....	20
Tabel 2. Instrumen Penelitian Ahli Media.....	21
Tabel 3. Instrumen Penelitian Praktisi	23
Tabel 4. Kriteria Interpretasi N-Gain.....	26
Tabel 5. Analisis Tujuan Pembelajaran dan Indikator.....	29
Tabel 6. Storyline film animasi <i>Bunga Tidur</i>	32
Tabel 7. Desain karakter film animasi Bunga Tidur.....	38
Tabel 8. Desain karakter final film animasi Bunga Tidur.....	44
Tabel 9. Papan cerita final film animasi <i>Bunga Tidur</i>	48
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	87
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Media.....	90
Tabel 12 Hasil Penilaian Praktisi.....	92
Tabel 13. Uji coba produk skala terbatas	93
Tabel 14. Tabel uji coba produk skala luas oleh pendidik	95
Tabel 15. Tabel uji coba produk skala luas oleh peserta didik	96
Tabel 16. Data uji coba produk skala luas oleh peserta didik	97
Tabel 17. Uji coba produk skala luas oleh peserta didik	97
Tabel 18. Hasil uji efektivitas produk	98
Tabel 19. Hasil uji efektivitas di kelas VII C	99
Tabel 20. Hasil uji efektivitas di kelas VII D	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Naskah/ <i>Scriptwriting</i> film animasi Bunga Tidur.....	37
Gambar 2. Storyboard film animasi Bunga Tidur	41
Gambar 3. <i>Dubbing/Voice Record</i> film animasi Bunga Tidur	41
Gambar 4. <i>Modelling</i> karakter film animasi Bunga Tidur	42
Gambar 5. <i>Ringging</i> karakter film animasi Bunga Tidur.....	43
Gambar 6. Set Properti film animasi Bunga Tidur.....	43
Gambar 7. Set animasi film Bunga Tidur	44
Gambar 8. <i>Rendering</i> film animasi Bunga Tidur	81
Gambar 9. <i>Compositing</i> film animasi Bunga Tidur	81
Gambar 10. Editing film animasi Bunga Tidur	82
Gambar 11. Editing film animasi Bunga Tidur	82
Gambar 12. Editing audio film animasi Bunga Tidur	83
Gambar 13. Editing audio film animasi Bunga Tidur	83
Gambar 14. Poster final film animasi <i>Bunga Tidur</i>	84
Gambar 15. <i>Youtube</i> film animasi <i>Bunga Tidur</i>	85
Gambar 16. Barcode <i>youtube</i> film animasi <i>Bunga Tidur</i>	85
Gambar 17. Sebelum perbaikan audio	86
Gambar 18. Sesudah perbaikan audio.....	87
Gambar 19. Sebelum perbaikan deskripsi film animasi pada <i>youtube</i>	89
Gambar 20. Sesudah perbaikan deskripsi film animasi pada <i>youtube</i>	89

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tak dapat dipungkiri bahwa karya sastra yang bersifat non realistik kerap membuat pembaca merasa terhibur dan ikut hanyut dalam alur cerita yang dibaca sehingga pembaca menciptakan dunia fiksi mereka sendiri. Salah satu produk sastra non realistik yang diciptakan pengarang adalah cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan sebuah karangan naratif singkat yang di dalamnya menampilkan sebuah peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh serta latarnya pun tidak merujuk pada fakta-fakta yang memang biasa kita jumpai dalam realita sosial hal tersebut menjadi bagian dari suatu rangkaian cerita yang unik serta memiliki keajaiban. Ide yang ada di dalam cerita fantasi tidak memiliki batas kenyataan. Dengan begitu, pengarang bisa lebih terbuka dalam mengembangkan cerita sesuai dengan keinginan mereka. Sebagai contohnya adalah cerita fantasi yang mengambil tema kerajaan, menjelajah waktu, supranatural, mistis, horror, dan lain sebagainya. Selaras dengan itu (Zoest, 1993) menjelaskan bahwa cerita fantasi memuat semesta yang tidak nyata, tidak rasional akan tetapi memiliki semesta yang mirip dengan dunia nyata. Kenyataan yang dicerminkan tidak hanya berupa peristiwa-peristiwa sosial akan tetapi tercermin juga pada karakter tokoh-tokoh yang ada dalam cerita (Suyanto, 2016).

Membaca cerita fantasi juga menjadi sarana apresiasi sastra yang kerap dilakukan masyarakat, hal tersebut nantinya akan menjadi sebuah kegiatan reseptif dan juga produktif. Salah satu medium apresiasi sastra yang bersifat produktif adalah penciptaan film. Film merupakan media ekspresi seni yang menampilkan suatu gambar dan suara dalam satu wadah yang sama melalui tiga proses tahapan produksi. Film memiliki berbagai jenis, salah satunya film

animasi. Film animasi merupakan suatu karya seni kombinasi antara gambar dan audio, keduanya digabungkan melalui berbagai tahapan dan menjadikannya sebuah produk yang utuh. Film animasi kerap mengangkat tema dari cerita fantasi yang memang memiliki tokoh yang unik, seperti tokoh-tokoh superhero, hewan yang bisa berbicara atau bahkan perjalanan lintas waktu yang tidak ada dalam realita sosial.

Hakikat mengadaptasi cerita fantasi ke dalam bentuk film animasi adalah proses yang panjang, terlebih ekspektasi masyarakat terhadap cerita yang telah dibaca dianggap sebagai bentuk karya yang hebat. Karya sastra seperti cerita fantasi dan film animasi merupakan dua medium yang berbeda, disamping itu keduanya memiliki keterbatasan serta perbedaan. Film animasi lebih memiliki daya tarik, film juga sifatnya praktis, serta penonton sudah terarahkan ke mana alur cerita yang akan dituju. Sedangkan cerita fantasi hanya mengandalkan imajiner pembaca masing-masing. Hal tersebut yang mengakibatkan adanya kepuasan serta kekecewaan penonton yang memang sebelumnya sudah membaca cerita fantasi yang telah diadaptasikan tersebut, oleh karena itu film animasi merupakan produk dari berbagai macam proses kolaborasi, sedangkan cerita fantasi merupakan karya tunggal. Fenomena film animasi yang cukup populer dikalangan masyarakat adalah *Adit Sopo Jarwo* (2014), *Keluarga Somat* (2013), *Kiko and Friends* (2016), *Candy Monster* (2019), *Minions* (2010), *Tangled* (2011), *Frozen* (2017), *Inside Out* (2015), *UP* (2009), *Coco* (2017), *Zootopia* (2016), *Ratatouille* (2007), *Kung Fu Panda* (2008), *Madagascar* (2005), dan lain sebagainya.

Film animasi juga dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama. Dengan adanya film animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran mengapresiasi karya sastra khususnya cerita fantasi. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Xaverius Way Halim Bandar Lampung yang dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2022, ternyata masih terdapat beberapa masalah dalam media pembelajaran khususnya materi sastra. Masalah yang dialami

dalam pembelajaran sastra khususnya cerita fantasi adalah keterbatasan media dalam pembelajaran. Guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Xaverius 4 Way Halim Bandar Lampung Anastasia Yoanita, S.Pd. mengungkapkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan media juga menjadi faktor utama siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran sastra, khususnya pembelajaran cerita fantasi. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku teks atau literatur sastra dari perpustakaan sekolah. Berdasarkan pernyataan tersebut, guru masih kurang maksimal dalam menggunakan media yang berbasis perangkat lunak. Hal tersebut menjadi kendala guru karena keterbatasan waktu dan biaya padahal sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup memadai. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media yang dapat membuat pembelajaran teks cerita fantasi menjadi lebih menyenangkan.

Penelitian program penilaian pelajar internasional menguraikan bahwa Negara Indonesia termasuk ranking 62 dari 72 negara dalam hal minat baca. Persentase 91,58% masyarakat Indonesia yang berumur 10 tahun ke atas diklaim lebih suka melihat medium yang sifatnya audio-visual seperti menonton film. Hal tersebut selaras dengan data dari UNESCO atau organisasi pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan dan perserikatan bangsa-bangsa yang menguraikan bahwa taraf gemar membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001% dengan kata lain bahwa 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca (Dany, 2020).

Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran cerita fantasi ke dalam bentuk film animasi karena selain menjadi media penunjang juga sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru. Media film animasi merupakan salah satu jenis film yang memiliki durasi yang singkat, yaitu di bawah enam puluh menit. Peneliti mengembangkan media pembelajaran cerita fantasi dalam bentuk film animasi bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan memotivasi siswa melalui pesan-pesan yang terkandung dalam media film animasi. Selain itu media yang ditampilkan membuat pendidikan karakter pada

tokoh-tokohnya. Di sisi lain juga, tugas mulia dari guru bahasa Indonesia adalah untuk terus menerus. Memperdalam nilai-nilai karakter di segala lingkungan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Fuad et al., 2022). Tujuan pendidikan sudah tertuang dalam pembukaan undang-undang dasar 1945 yang berbunyi “mencerdasakan kehidupan bangsa dan ikut serta melaksanakan ketertiban dunia” dengan tujuan untuk mengembangkan serta mengoptimalkan proses belajar mengajar menjadi salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru agar potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka dari itu film animasi dirasa cocok untuk siswa sekolah menengah pertama. Keberhasilan suatu bangsa juga terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya.

Mengingat kompetensi dasar materi teks cerita fantasi yaitu 3.7 Menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar. 4.7 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan prinsip kebahasaan teks cerita fantasi. Dengan media penunjang berupa film animasi siswa dapat melihat gambaran secara nyata mengenai unsur-unsur pembangun cerita fantasi dan juga siswa diharapkan mampu menceritakan kembali isi dalam cerita fantasi. Penelitian mengenai media pembelajaran berupa film animasi sebelumnya sudah dilakukan oleh beberapa penelitian.

Bismo Prasetyo (2017) melakukan penelitian yang diarahkan pada aspek tata cara perancangan dan bagaimana menciptakan sebuah video animasi dengan mandiri atau tidak bergantung pada rumah produksi. Penciptaan film animasi pada dasarnya hanya dapat dilakukan oleh rumah produksi, akan tetapi setelah maraknya sineas-sineas muda yang memanfaatkan alat dan tim yang sederhana maka sekarang banyak ditemukan film-film animasi yang diciptakan tanpa rumah produksi salah satunya penelitian Prasetyo. Adanya penelitian oleh

Prasetyo juga membantu peneliti memahami bahwa tanpa rumah produksi, seseorang bisa menciptakan sebuah film animasi.

Cristian Archenta Motulo (2021) melakukan penelitian yang lebih dimplikasikan ke dalam ranah pembelajaran sastra. Berdasarkan penelitian Matulo dapat diamati adanya kesatuan dari media film dan proses pembelajaran sastra. Pemahaman terhadap implikasi film ke dalam proses pembelajaran dapat ditinjau peneliti untuk merancang suatu proses tahapan pembelajaran mengenai hal tersebut.

Perbedaan mendasar dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah lingkup penelitian ini lebih spesifik dibanding penelitian terdahulu, pengimplikasian dalam ranah pendidikan masih jarang dilakukan pada penelitian terdahulu, dan terakhir objek penelitian yang berbeda. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti beranggapan bahwa penting untuk melakukan penelitian dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Fantasi dalam Bentuk Film Animasi untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama"*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan media film animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama?
2. Bagaimanakah kelayakan film animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama?
3. Bagaimanakah keefektivan film animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan media film animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama.
2. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan film animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama.
3. Mendeskripsikan hasil uji efektivitas film animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat secara teoretis berarti dalam hubungannya dengan teori-teori yang sudah ada dan membentuk teori baru, sedangkan manfaat praktis dikaitkan dengan pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian kesusastraan dan pendidikan, khususnya dalam tindak mengapresiasi perubahan yang terdapat dalam film animasi sebagai suatu hasil dari pemahaman mendalam terhadap teori filmisasi. Di samping itu, pengimplikasian yang dilakukan pada pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu alternatif rujukan dalam pembelajaran mengapresiasi karya sastra khususnya materi cerita fantasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik khususnya dalam menginterpretasikan peran film

animasi sebagai alternatif media pembelajaran dan memaksimalkan proses belajar mengajar.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas VII SMP Xaverius 4 Wayhalim Bandar Lampung.
2. Objek penelitian ini adalah pengembangan film animasi untuk pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Media merupakan penghubung antara siswa dan materi yang akan diajarkan. Gagne (dalam Arief S Sadiman, 2007) menguraikan bahwa media yang jenisnya beragam dapat merangsang daya belajar siswa. Berbagai jenis media yang dimaksud seperti memanfaatkan lingkungan sekitar siswa, dengan adanya suatu inovasi dapat lebih cepat menstimulus siswa dalam proses penerimaan materi di kegiatan belajar mengajar (Ahmad Rivai & Nana Sudjana, 2013). Sebagaimana telah diuraikan oleh (Arsyad, 2017) tempat media dalam proses pembelajaran cukup penting dan tidak dapat terpisahkan, karena selain untuk meningkatkan pembelajaran, guru dapat menjadi lebih selektif dalam menentukan media mana yang cocok dan sesuai dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran suatu wadah atau tempat informasi yang fungsinya untuk mengantarkan sebuah materi ke pada siswa oleh guru, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal.

2.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat yang diterima oleh masyarakat mengenai media pembelajaran yang telah diuraikan (Ahmad Rivai & Nana Sudjana, 2013) yang pertama pengajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, lalu yang kedua, makna dalam materi yang diajarkan lebih jelas. Ketiga, metode lebih beragam, dan terakhir siswa lebih banyak melakukan kegiatan.

Semangat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan keaktifan siswa tentu sangat mendukung untuk memaksimalkan proses belajar mengajar.

Selaras dengan manfaat media pembelajaran yang diuraikan Sudjana dan Rivai di atas, Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2017) menguraikan bahwa media memiliki empat fungsi, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi *atensi* untuk menarik perhatian siswa agar lebih berkonsentrasi pada saat proses belajar mengajar. Fungsi *afektif* media audio visual dapat dilihat dari suatu peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap media yang ditampilkan. Fungsi *kognitif* media audio visual terlihat dari tercapainya tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam media yang ditampilkan. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari pemberian konteks kepada siswa yang kurang tertarik dalam membaca agar lebih mengingat dan bisa mengorganisasikan materi serta informasi yang terdapat dalam media yang ditampilkan. Pemanfaatan media dengan baik dan benar dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan memudahkan penggalan informasi lebih dalam untuk siswa.

2.3 Jenis Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar penggunaan media dapat beragam di setiap kelas, bergantung pada fungsi dan dampaknya terhadap materi yang diajarkan. Sebagaimana telah diuraikan oleh (Ahmad Rivai & Nana Sudjana, 2013) beberapa media yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai berikut.

- a. Media desain grafis seperti foto, grafik, poster, kartun, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi seperti, film, *mock up*, media proyeksi, penggunaan OHP,
- c. dan media yang menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Sebagaimana yang telah diuraikan oleh (Ahmad Rivai & Nana Sudjana, 2013) jenis media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi, seperti (1) media hasil teknologi cetak, seperti buku, koran, majalah dan lain sebagainya, (2) media hasil audio-visual, yang disampaikan menggunakan mesin-mesin mekanis atau elektronik agar pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa, (3) media berdasarkan hasil teknologi komputer, yang disampaikan melalui hal-hal yang basisnya mikro-prosesor, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yang penyampaianya dengan cara menggabungkan beberapa jenis media yang dikendalikan oleh komputer.

2.4 Film

Salah satu bentuk media audio visual yaitu film. Film merupakan suatu media komunikasi yang isinya gambar bergerak dan juga ada audio di dalamnya yang tujuannya untuk menghibur, memberikan informasi pada khalayak yang menonton film tersebut. Film juga dapat diartikan sebagai alat ekspresi kesenian yang dalamnya dapat memuat berbagai macam jenis seni yang dapat ditampilkan seperti musik, seni tari, puisi, teater dan lain sebagainya (Effendy, 2002).

Sebagaimana telah diuraikan oleh (Sumarno, 1996) bahwa, sebagai bentuk kesenian, film sama halnya dengan media seni lainnya karena ia memiliki karakteristik dasar dari media lain yang susunannya beragam, seperti teater atau pementasan drama, film melakukan komunikasi visual melalui gerak, ekspresi dan laku dramatik serta berdialog. Selaras dengan itu (Tjasmadi, 2008) menguraikan, film menjadi piranti penyampai pesan yang sifatnya dengar pandang atau audio-visual sehingga film berkaitan dengan sebuah informasi. Film atau sinema adalah karya seni yang menyajikan kisah atau cerita secara naratif dengan menggunakan media gambar hidup (Saputra, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa film merupakan media ekspresi seni yang menampilkan suatu gambar dan suara dalam satu wadah yang sama melalui tiga proses tahapan produksi.

2.5 Film Animasi

Sebagaimana telah diuraikan oleh (Pratista, 2008) film dibagi menjadi beberapa jenis, yakni: film dokumenter, film fiksi, film eksperimental, dan film animasi. Film Animasi merupakan gambar yang seolah-olah bergerak (Vega, 2004). Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011). Animasi juga dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan hal dasar yang utama agar suatu karakter terlihat nyata (Maestri, 2006). Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek (Maestri, 2006). Animasi juga dapat dikatakan sebagai kumpulan gambar yang diolah dan menghasilkan gerakan (Agus Suheri, 2006). Animasi menghidupkan objek yang berasal dari benda tidak bergerak (Relawati, 2012). Proses dalam pembuatan animasi, yaitu perekaman dan permainan gambar diam akan menciptakan sebuah ilusi seolah olah pergerakannya hidup (Fernandes, 2002). Dapat simpulkan bahwa film animasi merupakan suatu karya seni kombinasi antara gambar dan audio, keduanya digabungkan melalui berbagai tahapan dan menjadikannya sebuah produk yang utuh. Film animasi kerap mengangkat tema dari cerita fantasi yang memang memiliki tokoh yang unik, seperti tokoh-tokoh superhero, hewan yang bisa berbicara atau bahkan perjalanan lintas waktu yang tidak ada dalam realita sosial.

2.6 Proses Pembuatan Film Animasi 3 Dimensi

Alur pembuatan animasi 3 dimensi secara umum memiliki tiga tahapan, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

2.6.1 Tahap pra-produksi

Tahap pra produksi merupakan proses awal yang meliputi persiapan menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti

pembuatan ide cerita, pembuatan naskah skenario, mengembangkannya pada papan cerita, memilih pengisi suara yang sesuai dengan karakter yang telah digambarkan, menentukan jadwal pengisi suara animasi.

a. Ide Cerita

ide cerita merupakan penentuan gagasan untuk film animasi yang akan diproduksi. Ide yang didapatkan bisa datang dari berbagai hal, sebagai contoh kisah nyata, dongeng, legenda, fantasi atau fiksi dan lain-lain.

b. Sinopsis

Sinopsis merupakan rangkuman atau penjelasan singkat mengenai jalan cerita dalam film yang akan diproduksi agar penonton atau pembaca dapat memahami intisari karya tersebut tanpa harus membaca atau menontonnya secara keseluruhan.

c. *Storyline*

Storyline merupakan sebuah rancangan naskah cerita. Dalam merancang naskah, penulis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Pada tahap ini penulis dapat melihat akan seberapa banyak halaman yang akan dibuat. Fungsi dari *storyline* ini adalah untuk mempermudah penulis pada tahap selanjutnya.

d. Naskah

Naskah merupakan teks atau dialog yang akan dibacakan atau dilisankan oleh pengisi suara dalam film animasi. Pada naskah terdapat empat elemen yaitu tempat, waktu, adegan, serta karakter yang terlibat dan dialog yang digunakan oleh masing-masing karakter yang ada dalam skenario.

e. Desain Karakter

Proses selanjutnya, yaitu pembuatan karakter. Dalam pembuatan karakter kasar film animasi bisa menggunakan teknik manual seperti pensil atau pun *corel draw*.

f. *Storyboard*

Storyboard, gambaran kasar dalam papan cerita yang menampilkan visual dari sebuah film animasi yang digarap. Secara garis besar, *storyboard* berbentuk serangkaian gambar demi gambar yang menjelaskan alur cerita film dari awal sampai akhir cerita.

g. *Dubbing/Voice Record*

Tahap rekaman suara dilakukan penulis setelah naskah selesai dibuat. File rekaman suara merupakan data yang sangat penting dalam proses penganimasian mulut (*lip synch*).

2.6.2 Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi. Desain awal media pembelajaran berupa film animasi diawali dengan pembuatan naskah film animasi, dan dilanjutkan dengan pembuatan gambar dengan papan cerita. Papan cerita yang telah dibuat, disesuaikan dengan naskah skenario. Setelah itu, skenario dan papan cerita tersebut diaplikasikan pada komputer. Tahap ini berisi perancangan animasi 3 dimensi dimana segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi yang meliputi:

a. *Modelling*

Modelling dalam animasi dengan maksud pembuatan bentuk-bentuk tubuh, wajah, serta elemen-elemen yang akan ditampilkan dalam bentuk animasinya. Setelah mendapatkan desain gambar 2D untuk karakter maka setelah itu dirancang dalam model karakter 3D. Begitu juga dengan benda-benda yang mendukung sekitarnya.

b. *Ringging*

Ringging merupakan metode pemasangan kerangka terhadap suatu objek atau karakter.

c. Set Properti

Proses ini bertujuan untuk mengatur latar tempat dan benda-benda, lokasi yang ideal dan yang memang ada dalam film sesuai dengan skenario.

d. Animasi

Setelah semua elemen yang terdapat dalam animasi selesai dibuat. Tahapan selanjutnya, yaitu mode animasi. Dalam mode ini seluruh objek yang ada digerakan sesuai dengan dialog antar tokoh yang ada dalam skenario. Tahapan ini merupakan tahapan terlama dalam proses produksi.

2.6.3 Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan terakhir dalam proses pembuatan film. Tahapan ini meliputi *rendering*, *compositing*, editing, dan publikasi.

a. *Rendering*

Tahap akhir dari proses produksi adalah rendering. Gambar yang dihasilkan ditransfer ke file komputer. Dalam proses editing, hal pertama yang harus dilakukan editor adalah memotong, memilih dan mengatur ulang gambar dan audio agar sesuai dengan kebutuhan skenario.

b. *Compositing*

Proses menggabungkan beberapa gambar, dua video atau lebih kedalam satu frame yang sama untuk dijadikan satu bagian film.

c. Editing

Selanjutnya adalah proses pengeditan. Terdapat dua tahapan yaitu editing video dan editing audio. Editing video dilakukan untuk mengorganisasikan atau menyusun ulang gambar bergerak sesuai dengan urutan cerita yang terdapat pada *storyboard*.

d. Publikasi

Tahap terakhir dalam pembuatan film adalah publikasi. Publikasi adalah pembuatan suatu isi yang ditujukan untuk umum agar karya yang telah dibuat dapat tersampaikan kepada khalayak.

2.7 Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan karangan fiksi yang berbentuk narasi (Nurgiyantoro, 2012). Fiksi bergenre fantasi merupakan cerita non-realistis yang hanya didasarkan pada imajinasi yang diciptakan oleh pengarangnya. Karakter, peristiwa, dan tempat yang digunakan juga imajinatif. Ciri-ciri umum teks fantasi terlihat dari ide cerita yang terbuka dalam imajinasi pengarang, latar, tokoh-tokoh dalam cerita fantasi biasanya mempunyai kesaktian, dan wujudnya sering digambarkan dalam latar yang unik dan tidak biasa dalam kehidupan sehari-hari seperti melintasi ruang dan waktu (Kosasih E., 2016).

2.7.1 Unsur-unsur pembangun cerita fantasi

Unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita fantasi meliputi tema, judul, alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan pesan yang terkandung di dalamnya.

a. Tema

Tema ide utama dan tujuan utama. Pada cerita fantasi biasanya tema yang digunakan bersifat fantasi, berhubungan dengan keajaiban, supranatural atau futuristik.

b. Judul

Judul merupakan nama yang dipakai untuk suatu karya baik itu lisan maupun tulisan, judul juga merupakan elemen pertama yang dibaca oleh pembaca (Sayuti, 2000).

c. Tokoh

Sebagaimana telah diuraikan oleh (Nurgiantoro, 2013) tokoh adalah rupa laku makhluk hidup yang ditampilkan dalam karya sastra. Melalui tokoh yang diciptakan, pengarang mampu memberi nafas terhadap setiap karyanya.

d. Alur

Alur merupakan jalan cerita atau sebuah rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita. (Aminuddin, 2002) menguraikan bahwa, Alur dalam sebuah karya fiksi merupakan jalinan peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjadi sebuah cerita yang dihadirkan oleh pelaku dalam sebuah cerita.

e. Latar

latar merupakan pengaturan tempat, waktu dan suasana dalam sebuah cerita. Sebagaimana telah diuraikan oleh (Nurgiyantoro, 2012) dalam teks cerita fantasi, latar cerita dibagi menjadi tiga kategori, yaitu latar waktu lampau, latar waktu masa kini, dan latar waktu futuristik (masa depan).

f. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan pendeskripsian atau point of view yang digunakan pengarang sebagai wadah untuk menggambarkan tokoh, latar dan berbagai peristiwa pembentuk cerita dalam suatu karya sastra bagi pembaca.

g. Amanat

Pesan atau amanat dalam cerita merupakan nasehat yang ingin penulis sampaikan kepada masyarakat pembaca. Pesan yang disampaikan biasanya berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat disimpulkan dari isi cerita.

2.7.2 Jenis cerita fantasi

Jenis cerita fantasi dapat dibagi berdasarkan latar cerita, yaitu :

- a. Cerita fantasi kontemporer
Cerita fantasi kontemporer biasanya berlatarkan zaman seperti zaman modern, masa lalu, atau masa depan.
- b. Cerita fantasi lintas waktu
Cerita fantasi lintas waktu ini menggunakan dua setting waktu yang berbeda, seperti kombinasi masa kini dan masa lalu, atau masa kini dan prasejarah

2.7.3 Ciri-ciri teks cerita fantasi

Cerita Fantasi juga memiliki ciri umum seperti jenis teks yang lainnya, berikut cirri-ciri teks fantasi.

- a. Keajaiban
Cerita fantasi menampilkan hal-hal yang tidak ditemui dalam kenyataan sosial atau kehidupan sehari-hari.
- b. Ide cerita
Ide cerita yang ditampilkan hal-hal yang sifatnya hanya hayalan dan memang tumbuh dari imajiner pengarang. Tema cerita fantasi biasanya berupa keajaiban, supranatural ataupun futuristik.
- c. Lintas ruang dan Waktu
Cerita fantasi memiliki satu ciri yang khas yaitu berupa latar yang menerobos lintas ruang dan waktu.
- d. Tokoh Unik
Cerita fantasi juga menampilkan tokoh-tokoh yang yang tidak ada dalam kenyataan sosial, biasanya tokohnya unik dan memiliki karakter yang khas.

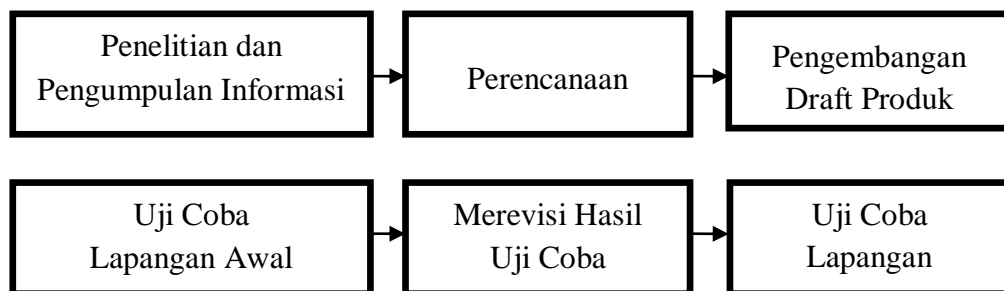
III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *R & D* yang tujuannya untuk menghasilkan produk tertentu. Produk tertentu seperti lkpd, modul, dan juga media audio-visual. Produk yang dipilih dan dihasilkan oleh peneliti untuk teks cerita fantasi berupa media audio-visual film animasi setelah film animasi diproduksi akan diuji kelayakan dan keefektivannya terhadap produk tersebut oleh para ahli/ pakar serta praktisi (Sugiyono, 2017).

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu desain dari *Borg & Gall* yang memiliki 10 langkah, akan tetapi peneliti hanya memakai 6, yaitu sebagai berikut.



a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini pengumpulan informasi dimaksudkan sebagai analisis kebutuhan awal untuk mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan mengenai produk yang akan dikembangkan.

b. Perencanaan

Pada tahap ini perencanaan dimaksudkan untuk menyusun rencana-rencana dan hal-hal apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan sebuah penelitian.

c. Pengembangan draft produk

Proses selanjutnya yaitu merancang produk yang telah dipilih sesuai dengan analisis kebutuhan, tahapannya dapat berbeda-beda bergantung dengan produk apa yang ingin dikembangkan.

d. Uji coba lapangan awal

Uji coba lapangan awal meliputi tahapan validasi oleh para ahli seperti ahli materi, ahli media dan juga praktisi.

e. Revisi Produk

Memperbaiki dan menyempurnakan hal-hal yang sudah diberi kritik, saran serta masukan oleh para ahli.

f. Uji coba lapangan

Setelah dilakukan revisi selanjutnya mengujicobakan produk pada skala luas diberbagai sekolah.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner melalui google form. Wawancara berfungsi sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang berkaitan tentang keterbatasan media pembelajaran pada teks cerita fantasi, selanjutnya peneliti melakukan observasi untuk mengetahui media apa yang digunakan oleh guru untuk materi teks cerita fantasi. Selanjutnya yaitu penyebaran kuesioner untuk mengukur kelayakan produk dari segi kemenarikan, kemanfaatan, serta kemudahan penggunaan produk.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yang diteliti.

Berikut beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

- a. Lembar wawancara yang ditanyakan kepada pendidik untuk mengetahui analisis kebutuhan apa dan media yang diperlukan dan dijadikan solusi dari permasalahan dalam proses belajar mengajar materi teks cerita fantasi.
- b. Instrumen uji kelayakan yang diberikan pada ahli atau pakar dan juga praktisi atau guru bahasa Indonesia. Penilaian ini dilakukan dengan mengisi angket yang menggunakan kriteria, skor 1 (kurang sesuai), skor 2 (cukup sesuai), skor 3 (sesuai), skor 4 (sangat sesuai).
- c. Instrumen uji coba keefektivan film animasi sebagai media pembelajaran materi teks cerita fantasi yang diberikan kepada peserta didik. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan soal pre-test dan post-test yang materinya ada dalam film animasi yang telah diproduksi. Setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi angket untuk mengukur tampilan media film animasi menggunakan kriteria, skor 1 (kurang sesuai), skor 2 (cukup sesuai), skor 3 (sesuai), skor 4 (sangat sesuai).

Tabel 1. Instrumen penelitian ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
A.	Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum					
2.	Tujuan pembelajaran sesuai untuk pelengkap pembelajaran					
B.	Materi Pembelajaran					
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa					
4.	Tampilan terlihat jelas dan mudah dipahami					
5.	Pemilihan bahasa dalam film animasi mudah dipahami siswa					
6.	Penyajian bersifat komunikatif dan					

	Interaktif					
7.	Merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok					
C.	Metode Pembelajaran					
8.	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat					
9.	Peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung hasil pengamatannya setelah melihat film animasi					
D.	Sumber Pembelajaran					
10.	Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita fantasi melalui film animasi.					
11.	Film animasi mudah diakses oleh peserta didik					
E.	Kegiatan Pembelajaran					
12.	Film animasi dapat dijadikan kegiatan pengayaan untuk memperluas dan memperkaya ilmu pengetahuan pada cerita fantasi					
13.	Film animasi dijadikan acuan untuk memperdalam kegiatan diskusi peserta didik					
Jumlah						

Tabel 2. Instrumen penelitian ahli media

No.	Aspek Penilaian	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
A.	Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Penggunaan film animasi efektif untuk belajar mandiri					
2.	Film animasi dapat diandalkan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar					
3.	Film animasi dapat digunakan berulang kali					

4.	Film animasi dapat dijalankan di berbagai perangkat lunak dan perangkat keras					
B.	Komunikasi Visual					
5.	Kejelasan gambar yang ditampilkan					
6.	Kejelasan audio yang diperdengarkan					
7.	Kesesuaian <i>dubbing</i> dan visualisasi yang sudah tepat					
8.	Kesesuaian lagu tema pada film animasi					
9.	Kombinasi warna antar elemen dalam film terlihat selaras					
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					
11.	Film animasi yang ditayangkan memuat gambar yang menarik perhatian siswa					
12.	Durasi yang ditampilkan tidak terlalu lama					
C.	Kesesuaian Unsur Film					
13.	Terdapat minimal 2 tokoh					
14.	Alur cerita jelas dan dipahami siswa					
15.	Latar dan waktu yang berkesinambungan dengan alur cerita					
16.	Terdapat kesinambungan yang baik antara unsur audio (monolog, dialog, <i>sound effect</i>) dengan unsur visual (<i>angel</i> , gambar dan <i>setting</i>)					
17.	Pesan yang terdapat dalam film mudah dipahami siswa					
Jumlah						

Tabel 3. Instrumen penelitian praktisi

No.	Aspek Penilaian	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
A.	Komponen Isi dan Penggunaan Media					
1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik					
2.	Kebermanfaatan untuk menambah pengetahuan, baik secara teoretis, maupun praktis					
3.	Kebermanfaatan untuk menambah keterampilan peserta didik.					
4.	Kemudahan penggunaan bahasa yang digunakan dalam materi untuk dipahami siswa					
5.	Kemudahan pemakaian (media yang digunakan relatif mudah untuk dipakai oleh guru maupun peserta didik)					
B.	Komponen Penyajian					
6.	Keterbacaan <i>subtitle</i> (teks dalam film dapat terbaca oleh peserta didik)					
7.	Materi yang disajikan dapat melibatkan peserta didik secara aktif					
8.	Kejelasan gambar/ilustrasi (gambar/ilustrasi jelas)					
9.	Mendorong keingintahuan (kemampuan menarik minat belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar menyenangkan)					
10.	Materi disajikan secara menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik					
Jumlah						

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menelaah lembar instrumen uji kelayakan dari para ahli, praktisi dan instrumen pada peserta didik.

- a. Data analisis kebutuhan dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan yang ada pada sekolah tersebut, hal tersebut yang mendasari penulisan latar belakang dan dasar untuk kebutuhan produk yang akan dikembangkan.
- b. Data uji kelayakan produk yang diperoleh melalui kesesuaian materi dan desain produk yang diberikan oleh ahli materi, media, dan praktisi yang tujuannya untuk mengetahui layak tidaknya produk yang dibuat untuk digunakan. Hasil uji coba kelayakan dari ahli media, materi dan praktisi dicari data empirisnya dengan menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor Rata-rata

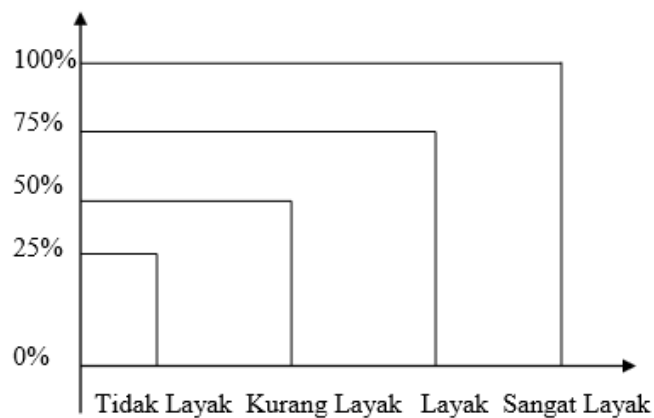
$\sum X$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut.

$\text{Rerata Presentase} = \frac{\text{Skor rata -rata}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$
--

Guna mengetahui kelayakan film animasi yang telah diproduksi maka dilakukannya penyebaran kuesioner yang setiap pertanyaanya dibagi empat skala. skor yang diperoleh kemudian mendapatkan persentase seperti di bawah ini (Sukardi, 2012); dan (Sudaryono, 2013).



Keterangan:

Persentase 21% - 40% = Kurang layak

Persentase 41% - 60% = Cukup layak

Persentase 61% - 80% = Layak

Persentase 81% - 100% = Sangat Layak

- c. Tahap terakhir yaitu menghitung keefektivan nilai pre-test, post-test dan N-gain. Menghitung N-gain gunanya untuk mengetahui peningkatan taraf kemampuan siswa. Cara menghitung N-gain sebagai berikut..

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor post-tes} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor tes kemampuan awal}}$$

Keterangan:

N-gain : Gain yang ternormalisi

Pre-tes : Nilai awal pembelajaran

Post-tes : Nilai akhir pembelajaran

Selanjutnya, diperoleh skor gain, yaitu perbandingan gain *actual* dengan gain maksimum. Gain *actual*, yaitu selisih skor post-test terhadap pre-test.

Rumus N-Gain adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi N-Gain

Rata-rata Gain Ternormalisasi	Kriteria Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi, layak/efektif.
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang, cukup layak/cukup efektif
$g \leq 0,3$	Rendah, tidak layak/tidak efektif.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil serta pembahasan pada penelitian tersebut, maka disimpulkan dengan beberapa poin sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran teks cerita fantasi berbentuk film animasi melalui tiga proses tahapan, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan pra produksi meliputi pengambilan Ide, dikembangkan melalui sinopsis, lalu dibuat menjadi storyline, kemudian diadaptasi menjadi naskah, desain Karakter, *storyboard*, *dubbing* atau *voice record*. Tahapan produksi meliputi *modelling*, *ringging*, set properti, dan animasi. Tahapan terakhir yaitu pasca produksi meliputi *rendering*, *compositting*, editing dan publikasi.
- b. Film animasi *Bunga Tidur* setelah diuji kelayakan mendapatkan kriteria sangat layak. Kriteria tersebut didapatkan dari hasil penilaian ahli materi dengan skor 96,1% kategori sangat layak, penilaian ahli media yang mendapatkan skor 97,0% kategori sangat layak, dan penilaian praktisi yang mendapatkan skor 95,0 % dengan kategori sangat layak.
- c. Film animasi *Bunga Tidur* telah lolos uji efektivitas yang menunjukkan nilai rata-rata N-gain siswa kelas VII-C sebesar 0,68 termasuk kategori sedang, rata-rata N-gain siswa kelas VII-D sebesar 0,60 termasuk kategori sedang, sehingga film animasi ini dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil serta pembahasan pada penelitian tersebut, maka peneliti menyarankan sebagai berikut.

- a. Bagi pendidik, kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai media penunjang teks cerita fantasi sehingga memudahkan pendidik untuk menyampaikan cerita yang terdapat dalam media film tersebut dan peserta didik dapat dengan mudah menerima cerita yang telah disajikan dalam bentuk film. Hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya untuk teks cerita fantasi.
- b. Bagi peserta didik, penerapan media film animasi ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan agar hasil belajar peserta didik meningkat dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerita fantasi.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi. Untuk yang tertarik pada topik yang sama disarankan menggunakan *software blender*, dan untuk cerita disarankan mengambil tema yang berbeda agar memperkaya bahan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda & Adjie. (2011). *Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. Stikom.
- Agus Suheri. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Elec Media Komputindo.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Aminuddin. (2002). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Sinar Baru Algesindo.
- Arief S Sadiman. (2007). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dany. (2020). *Tingkat Literasi Indonesia Memprihatinkan*. Kemendiknas.go.id.
- Effendy, H. (2002). *Mari Membuat Film panduan menjadi produser*. Panduan.
- Fernandes, I. (2002). *Macromedia Flash Animation and Cartooning : A Creatif Guide*. McGraw- Hill/.
- Fuad, M., Sisi, N. M., Suyanto, E., Muhammad, U. A., & Amala, I. A. (2022). Analysis of Symbolic Meaning in Drama Scripts and Its Implications toward Indonesian Language Learning of High School Students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, Vol. 12, N.

- Kosasih E. (2016). *Cerdas berbahasa indonesia untuk SMA/MA kelas X*.
Erlangga.
- Kurniawan, H. (2014). *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Remaja Rosdakarya.
- Maestri, & A. (2006). *Digital Animasi Character. FILM ANIMASI 2D BERBASIS
3D MENGGUNAKAN TEKNIK CELL SHADING BERJUDUL THE
POSTMAN STORY*. Stikom.
- Nurgiantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Gadjah Mada
University Press.
- Pratista. (2008). *Memahami Film* (Yogyakarta). Homerian Pustaka.
- Relawati, M. (2012). Using Walt Disney Movie Trailer to Teach Tenth Graders in
Writing Narrative. *English Education Department, 01(01), 1-*.
- Saputra, N. (2020). *Ekranisasi Karya Sastra dan Pembelajarannya*. CV Jakad
Media Publishing.
- Sayuti, A. S. (2000). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Gama Media.
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta,
CV.
- Sukardi. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. PT. Grasindo.

Tjasmadi, M. J. (2008). *100 Tahun Bioskop di Indonesia*. PT. Megindo Tunggal
Sejahtera.

Vega, W. (2004). *The Making of Animation: Homeland*. Megindo Tunggal
Sejahtera.

Zoest, A. Van. (1993). *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang
Kita Lakukan Dengannya*. Yayasan Sumber Agung.